## PERSONAGGIO

## INVENTARIO

| | | | |
|---|---|---|---|
| CORPO | PUNTI FERITA | CARICO | ATT. MISCHIA |
| DESTREZZA | MOVIMENTO | GITTATA | ATT. DISTANZA |
| MENTE | MANA | DENARO | ARMATURA |

*Illustrazione di Fear of the Darkness*

Un **gioco di ruolo** è un'improvvisazione teatrale in cui ogni giocatore interpreta un personaggio della storia. Un giocatore (autore del "canovaccio" della storia e arbitro di gioco) ricopre il ruolo del *Magister* seguendo e raccontando le vicende mentre ciascuno degli altri partecipanti interpreta un suo personaggio per il gusto di interpretarlo e di scrivere la storia migliore possibile (concetto di *de interpretatio*). Affinchè tutto non resti solo un'iperbole fantasiosa si è soliti utilizzare un regolamento di gioco che definisce dei parametri e dei limiti alle situazioni di gioco.

**ARS EXPRESS** è un regolamento ultra-leggero che vuole avvicinare il gioco di ruolo alla semplicità e alla velocità del gioco da tavola. Questo manuale presenta meccaniche di base pronte al gioco e che, a seconda delle ambientazioni, potranno essere espanse a piacimento.

## 1. Il personaggio

Ogni giocatore crea il suo personaggio dividendo **10 Punti Creazione** tra le seguenti **tre Attitudini** (ciascuna **con valore minimo di 1 e massimo di 8**) e le annota sulla propria scheda del personaggio:

CORPO

Forza fisica, resistenza e attacco in mischia

DESTREZZA

Velocità, precisione, utilizzo strumenti e attacco a distanza

MENTE

Conoscenza, comunicazione, percezione e arti magiche

**Nota:** Per creare personaggi più o meno avanzati il Magister può concedere un numero di Punti Creazione maggiore o minore: 5 Debole, 10 Normale, 15 Esperto, 20 Eroico.

Il giocatore dunque annota le voci: **Punti Ferita totali** (numero di danni oltre il quale il personaggio muore uscendo dal gioco) il valore di Corpo x 2. **Carico** (numero massimo di oggetti trasportabili) Corpo x 3. In **Movimento** (metri percorribili in un'azione) il valore di Destrezza. **Gittata** (con armi a distanza e magia) il valore di Destrezza x 2. **Denaro** iniziale il valore di Mente. **Mana** (riserva di potere magico) totale il valore di Mente x 2.

***Esempio:*** *Luca crea il suo personaggio: "Rogar è un guerriero che vive di espedienti e viaggia per il mondo.". Segnerà sulla sua scheda: 5 Corpo, 3 Destrezza, 2 Mente.*
*10 punti ferita, 15 carico, 3 movimento, 6 gittata, 2 monete iniziali e 4 mana.*

## 2. Le attitudini

Quando il personaggio si trova a dover utilizzare le proprie capacità per un'azione che gli può dare vantaggi o svantaggi all'interno della storia (combattimentere, utilizzare, cercare...) il Magister può chiedere una **prova sull'Attitudine** relativa facendo tirare al giocatore 1 dado da 10 facce: Se il risultato è pari o minore al valore di Attitudine (ed eventuali bonus) utilizzato la prova riesce, altrimenti fallisce. Il risultato di 1 (**critico positivo**) è il successo automatico dell'azione, il 10 ne è il fallimento disastroso (**critico negativo**). In caso di prova riuscita il **numero di successi alla prova** è la differenza tra il valore utilizzato nella prova (Attitudine con eventuali bonus e malus) ed il risultato ottenuto al tiro di dado.

I successi rappresentano l'efficacia della prova effettuata. Nelle **prove di combattimento** ogni successo vale un punto ferita inflitto. Nelle **prove di ricerca** (Mente) è il numero di metri quadri circostanti a sè in cui il personaggio svela eventuali indizi o segreti. In un'**azione competitiva tra personaggi** vince il personaggio che ottiene più successi. In un'**azione cooperativa** in aiuto di un'azione tentata da un altro personaggio entro il turno precedente, somma la metà dei successi o insuccessi ottenuti a quelli del personaggio che per primo aveva intrapreso l'azione.

*Rogar utilizza la sua Attitudine Mente 2 per cercare intorno a se. Luca tira il dado ed ottiene 1. Essendo 1 del dado inferiore al 2 del valore usato, l'azione gli riesce con 1 successo. Indica al Magister lo spazio in cui rileverà indizi, segreti o trappole.*

## 3. Equipaggiamento

**Armi e strumenti** all'interno del gioco aggiungono (solo alle azioni legate al loro utilizzo) un bonus all'Attitudine a cui sono associate.
Le **protezioni** parano il numero di punti ferita indicato (il cui totale è il valore **armatura**) per poi essere scartate a scelta del giocatore. Gli **incantesimi** convertono i punti Mana in effetti, come indicato nella loro descrizione.
**Valore dell'equipaggiamento** è di 1 denaro ogni: +1 di bonus / punto ferita che infligge o cura / turno di effetto magico concesso / 1 metro extra in cui la sua azione ha effetto / 5 proiettili. Se è mono-uso il valore è dimezzato.
L'equipaggiamento concede un **bonus massimo** pari al valore che aumenta e richiede un'azione per **essere messo, tolto o spostato**.

*Rogar ha una spada che da +2 all'attacco. Avendo 5 nell'Attitudine Corpo, una volta equipaggiato avrà 7 nelle prove di attacco in mischia. Di fronte ad un nemico effettua un attacco ed al dado ottiene 2. 5 successi quindi infligge 5 danni al bersaglio.*

## 4. Il gioco

Il round di gioco si svolge a partire dal personaggio con Destrezza più alta.
**In ogni turno ciascun personaggio ha a sua disposizione 3 azioni** (circa 30 secondi di storia) in cui utilizzare le proprie Attitudini in azioni come combattere o cercare, gestire equipaggiamento o muoversi. Accumulano **un malus di -2 la seconda azione e -3 la terza**.
E' possibile saltare il turno (**riposo**) col personaggio che recupera il valore di Corpo diviso 3 in Punti Ferita e Mente diviso 3 in Mana.
Il gioco finisce con la morte dei personaggi o il successo nella loro impresa.